



REGULAMENTO

4º GAME JAM - MADRUGADÃO FEEVALE

O 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE é um Concurso promovido pelo Instituto de Ciências Sociais Aplicadas por meio do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais e dos cursos de Comunicação Social da Universidade Feevale. Proporciona, no âmbito acadêmico, momentos para a discussão, troca de experiências, prática e intercâmbio das áreas de Comunicação e afins, além de apresentar, através da competição, a produção acadêmica dos futuros profissionais do mercado.

1. DO CONCURSO

Art. 1º O 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE será realizado entre os dias 08 a 11 de novembro de 2017.

Art. 2º O 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE será constituído de um desafio lançado a equipes de estudantes ou profissionais de Jogos Digitais, Comunicação Social e áreas afins. Estes deverão desenvolver um Jogo Digital conforme briefing estipulado pela comissão organizadora.

Parágrafo único. Por áreas afins entende-se: Design, Letras, Fotografia, Audiovisual, Artes Visuais, Moda e Administração.

Art. 3º As equipes serão acompanhadas, durante todo o processo do concurso, por um professor integrante da organização do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE.

2. DAS VAGAS

Art. 4º As inscrições terão um limite de vagas de 60 (sessenta) participantes.

§1º Cada instituição de ensino poderá participar com um número ilimitado de participantes, desde que confirmadas pela coordenação do curso após a realização da inscrição.

§2º As equipes poderão ser compostas por acadêmicos ou profissionais oriundos de apenas uma instituição, ou ainda constituir-se como equipes mistas.

§3º São consideradas equipes mistas aquelas formadas por alunos ou profissionais de mais de uma instituição de ensino, reunidos por afinidade e por própria iniciativa, desde que as respectivas inscrições sejam confirmadas pela coordenação do curso dos candidatos.



3. DAS INSCRIÇÕES E DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

Art. 5º O valor da inscrição para o 4º GAME JAM - MADRUGADÃO FEEVALE constará em breve no site do evento.

Art. 6º As inscrições para participar do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE poderão ser realizadas de 18 de setembro de 2017 a 13 de outubro de 2017, ou até que o número de vagas disponíveis seja atingido, observando os passos a seguir.

I – Cada integrante é responsável por efetuar sua inscrição no site www.feevale.br/madrugadao e realizar pagamento para confirmação de sua inscrição.

II – Após todos estarem inscritos, o líder da equipe deverá enviar um e-mail para madrugadaogamejam@feevale.br contendo os nomes completos e contatos de todos os componentes, além do nome do grupo. **O não envio do comprovante de matrícula de cada participante poderá acarretar a desclassificação da equipe.**

IV – As equipes não poderão ter nomes que façam relação com o nome do evento.

V – A inscrição será confirmada pela comissão organizadora do 4º GAME JAM - MADRUGADÃO FEEVALE, após a confirmação de pagamento e envio de dados e documentos, por e-mail.

Art. 7º As equipes serão classificadas por ordem de inscrição, sendo que as primeiras inscritas e com a taxa paga garantem a vaga.

Art. 8º As inscrições serão encerradas no momento em que todas as vagas determinadas pela organização do evento forem preenchidas.

Art. 9º As equipes classificadas serão divulgadas no blog do evento.

Parágrafo único. Substituições de líder ou de algum integrante da equipe deverão ser solicitadas até dia 1º de novembro de 2017 pelo e-mail madrugadaogamejam@feevale.br.

4. DAS EQUIPES

Art. 10. Cada equipe poderá ser composta de no mínimo um (01) e no máximo seis (06) integrantes, sendo que todos deverão estar devidamente inscritos e estar comprovada a inscrição através do pagamento da taxa do evento.

Art. 11. Será vedada a participação de alunos envolvidos na organização do 11º MADRUGADÃO FEEVALE e do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE.



5. DO JULGAMENTO E VENCEDORES

Art. 12. A equipe vencedora do 4º GAME JAM - MADRUGADÃO FEEVALE deverá:

- I – desenvolver um jogo digital completo em aproximadamente 60 horas;
- II – possuir regras, tutorial, manual de instruções e critérios de jogabilidade claros e lógicos, que permitam seu uso sem a presença dos membros da equipe;
- III – creditar devidamente todos os participantes e demais autores de partes ou do projeto em sua totalidade;
- IV – divulgar nos créditos dos jogos os logotipos do evento e demais parceiros (os logotipos serão passados aos participantes no dia do evento pela organização do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE);
- V – implementar comando que permita o reinício do jogo pelo jogador a qualquer momento e sem a necessidade do encerramento do programa para atingir esse objetivo;
- VI – implementar comando específico que permita o encerramento do programa.

6. DA PREMIAÇÃO

Art. 13. Será premiado o melhor Jogo Digital elaborado, segundo o BRIEFING. Somente uma equipe será premiada pelo conjunto da obra.

Art. 14. A equipe que apresentar o melhor Jogo digital eleito pela organização receberá o TROFÉU 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE.

Art. 15. A divulgação do jogo digital vencedor acontecerá na solenidade oficial de encerramento do 11º MADRUGADÃO FEEVALE. Posteriormente, o resultado será disponibilizado no site do evento.

7. DO ANDAMENTO DOS TRABALHOS

Art. 16. Um participante de cada equipe deverá retirar o briefing da competição no dia 08 de novembro de 2017, das 14h às 17h, na sala 304C do prédio Amarelo da Universidade Feevale.

Art. 17. O credenciamento das equipes acontecerá das 17h às 20h30min, do dia 10 de novembro de 2017, no Hall do prédio Lilás da Universidade Feevale.

Art. 18. Serão disponibilizadas três salas de aula para as equipes desenvolverem o jogo digital.

Art. 19. As equipes terão como prazo para desenvolver o Jogo digital, das 18h do dia 08 de



novembro às 5h do dia 11 de novembro de 2017, devendo, dentro deste prazo, as equipes deixarem o espaço destinado para o desenvolvimento dos jogos.

Art. 20. Cada equipe deverá trazer, pelo menos, um laptop, e será responsável por trazer todo o equipamento que julgar necessário. A Aspeur/Feevale não se responsabiliza pela guarda dos equipamentos.

Art. 21. Cada equipe deverá zelar pelos equipamentos e materiais disponibilizados pela Universidade Feevale para a realização do evento. Os participantes se comprometem a ressarcir à Universidade Feevale em caso de danos e prejuízos a equipamentos e materiais disponibilizados para o 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE.

Art. 22. A entrega dos jogos deverá ser em pen drive para um membro da organização do evento até as 5h do dia 11 de novembro de 2017 na sala 304C. A partir das 8h do mesmo dia, o jogo vencedor será anunciado no Salão de Atos.

8. DOS DIREITOS AUTORAIS

Art. 23. O 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE estará amparado pela legislação vigente e pela Resolução Reitoria 01/2007 ou outra que venha a substituí-la.

Art. 24. Cada participante será responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos trabalhos apresentados, através da obrigatoriedade da assinatura da cessão de direitos autorais no momento do credenciamento da equipe.

Art. 25. Todos os concorrentes concordam, antecipadamente, com a cessão dos direitos de uso dos trabalhos, sem qualquer pagamento aos autores pela utilização, permanecendo o compromisso de conferir o crédito aos respectivos autores.

Art. 26. Fica desde já estipulado que a Universidade Feevale poderá fazer uso institucional dos jogos desenvolvidos, independentemente de qualquer autorização ou crédito.

9. DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 27. Os jogos desenvolvidos passarão a pertencer ao acervo do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE, não sendo possível o ajuizamento de qualquer ação em sentido contrário.

Art. 28. Não havendo trabalhos qualificados de acordo com a proposta apresentada, ficará reservada à Comissão Organizadora a possibilidade de não conceder o prêmio.

Art. 29. A inscrição no 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE implica no conhecimento e concordância, por parte das equipes e seus integrantes, das normas do presente regulamento.



Art. 30. A Aspeur/Feevale reserva-se o direito, sem qualquer ônus, em caráter gratuito e por período indeterminado, de usar o nome e/ou a imagem dos participantes do 4º GAME JAM – MADRUGADÃO FEEVALE, em produções publicitárias, fotográficas, audiovisuais, materiais impressos, publicações internas e/ou externas, palestras, programas televisivos, sites Institucionais ou que não pertençam à Instituição, no canal YouTube, nas redes sociais e/ou demais mídias dessa natureza, com ou sem fins lucrativos, restando desde já autorizada pelos participantes no momento de sua adesão/participação.

Art. 31. Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.